SNSP-EF-FRA/SFRA

DRAGON BALL Z
ドラゴンボール

LA Légende SAIEN

MODE D'EMPLOI

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

BANDAI

BANDAI DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUE PER BANDAI
#12

©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION
©BANDAI 1993
LICENSED BY NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

SOMMAIRE

RESUME JEU.....2
UTILISATION DES MANETTES.....3
PRESENTATION DES PERSONNAGES.....4
POUR DEMARRER LA PARTIE.....6
LES OPTIONS.....7
CHAMPIONNATS.....8
COMBAT.....9
LEGENDE.....11
OPTION BATAILLE.....12
ECRAN DUAL DE BATAILLE.....14
AVANTAGES DE L'ECRAN DUAL.....15
BOUQUET FINAL DE PRISES.....15
FAIRE ECHEC AUX PRISES ENNEMIES.....17
ABREGE DES FONCTIONS.....18

RESUME DU JEU

Voici enfin Dragon Ball 2 tant attendu. Une version magique grâce aux multiples innovations et ameliorations apportées. Avec le mode Légende mettant en scène les combats des jeux de Cell contre les Pirates de l'Espace, le mode "combat" permettant de combattre en toute liberté, le mode championnat dont les cruelles batailles augmentent le pouvoir, te voilà prêt à plonger dans de nouvelles aventures. Bien sûr l'écran dual réapparaît et nous avons simplifié les commandes et développé les techniques pour ton plus grand plaisir! Allez, retrousse tes manches et découvre sans tarder les nouvelles aventures de Dragon Ball.

UTILISATION DES MANETTES

BOUTON L / Déplacement rapide à gauche.

BOUTON R / Déplacement rapide à droite.

*Le déplacement se poursuit tant que tu maintiens la pression.

BOUTON X / Voltige (Uniquement en écran dual)

BOUTON Y / Punch (Coup de Poing)

BOUTON A / Coups Spéciaux (Prises choc, boules de Feu)

BOUTON B / Kick (Coup de Pied)

START / Début de jeu, pause.

SELECT / Visualisation des options durant la pause.

✚ Croix ▲ / Saut ◀▶ / Avance - Recul ▼ / Position accroupie

✚ Croix / En cas d'essouflement durant le combat, permet de reprendre des forces.

- **Appuyer vers l'arrière pour se défendre contre adversaire au cours du combat.**
  Si vers la droite: ◀✚ Garde debout ▲✚ Garde accroupie
  Si vers la gauche: ✚▶ Garde debout ✚▲ Garde accroupie.
- **Pression sur Y vers l'adversaire/Projection**
- **Une pression simultanée sur les boutons B et Y permet d'amasser vite de l'énergie.**
- **Pas de position accroupie dans l'air ou dans l'eau.**

PRESENTATION DES PERSONNAGES

SANGOHAN SUPERSAIEN

Fils de Goku, Père dès son plus jeune âge. Il s'est entraîné avec Goku, Piccolo, Végéta. A l'issue de combats terrifiants contre des combattants redoutables, il s'est révèlé supersaien. Sa force est supérieure à celle de Goku.

VEGETA SUPERSAIEN

Prince Royal de la planète Végéta. Très orgueilleux, il est incapable d'accepter l'idée de quelqu'un plus fort que lui. Bien que très belliqueux, il a également des côtés très attachants. Vegeta aussi s'est révèlé supersaien.

TRUNKS SUPERSAIEN

Fils de Vegeta. Il possède un sens remarquable du combat. Il a une profonde aversion pour les androïdes du Dr. Guero. A l'issue d'un entraînement spartiate, il s'est révélé supersaien.

PICCOLO

Venant de la planète Namek qui recèle des boules de Dragon, c'est le fils de Piccolo Grand Satan. Il était l'esprit incarné du mal. Il a évolué et a subi un entraînement intensif pour développer sa force pour sauver la terre.

CELL (PCELL)

Grâce aux rapides progrès de la bio-technologie, il est le fruit de l'assemblage de cellules de différents guerriers. Il absorbe les Androïdes et a développé en grandissant une force inimaginable.

PETITS CELLS

Ils sont nés du dos de Cell et sont inombrables. Bien que petits, ils sont déjà le portrait craché de leur père pour leur cruauté et leur force incomparable.

KUJILA

Leader des Pirates de l'Espace qui autrefois voulaient détruire les 4 points cardinaux de la Voie Lactée. Il a été scellé par la force des 4 gardiens mais lors de son combat avec Cell, les gardiens étant morts, il est ressuscité.

AKI

Son visage de poupée cache une cruauté impitoyable. C'est un des plus féroces Pirates de l'Espace. Elle idolâtre Kujila.

DEBUT DU JEU

Insérer la cassette de jeu dans la console et appuyer sur ON.
A l'apparition de l'Ecran Titre, appuyer sur A pour voir l'écran de sélection MODE.

Choisis une option parmi les 3 modes de jeu qui apparaissent.

Sélectionner avec la croix et valider avec A.

OPTIONS

Avant de choisir le mode de jeu, tu peux déterminer le volume sonore avec le mode Option, et entendre la musique et les effets spéciaux.

- **CHOIX DES TITRES AVEC LA CROIX DIRECTIONNELLE.**

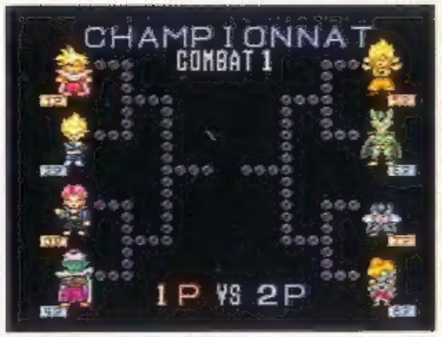
Son .....Permet d'opter pour le son stéréo ou mono.
Modifier avec la croix ◄►

Musique.....Choisir un morceau avec la croix ◄► et appuyer sur A pour entendre le morceau choisi.

Bruitages.....Avec la croix ◄► choisir un morceau. En pressant le bouton A, tu entendras le son spécial ou la voix.

CHAMPIONNATS

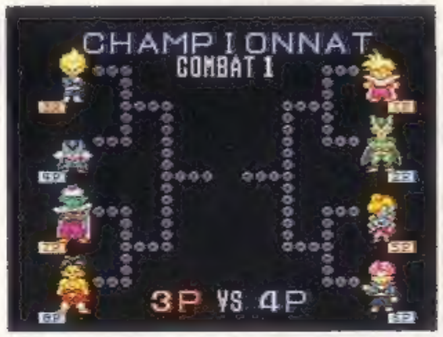
Utiliser les manettes I, II.
Permet la participation de 8 joueurs.



NIVEAUX DE JEU DES CHAMPIONNATS

1/4 de finale .....2 Normal
Demi-finale.....3 Dur
Finale.....4 Super

Sélectionner les joueurs de l'écran de selection Championnat avec la croix directionnelle et valider avec le bouton A. Procéder ainsi pour le choix des 8 joueurs. Les personnages s'afficheront par la suite selon l'ordre de leur sélection. (Si tu choisis moins de 8 joueurs, presse START et les joueurs restants seront définis par l'ordinateur). Une fois les joueurs choisis, le combat s'affiche automatiquement et le jeux commence.



*Pour le choix des joueurs, utiliser uniquement la manette I

COMBAT

Après avoir choisi ton personnage, tu peux combattre contre un ami ou contre l'ordinateur.

OPTION COMBAT
Sélectionne avec la croix directionnelle et valide avec A.

"1P contre 2P" .....(Mode versus). Combats contre le personnage de ton ami. (Utilise les manettes I et II)

"1P contre ORD" .....(1 joueur contre l'ordinateur). Combats contre le personnage de l'ordinateur (Utiliser la manette I uniquement).

"MODE DEMONSTRATION"....Quelque soit la fonction de l'Ordinateur, c'est un mode qui permet un combat en automatique. Utiliser les commandes I et II pour le choix des parametres.

CHOIX DES PERSONNAGES

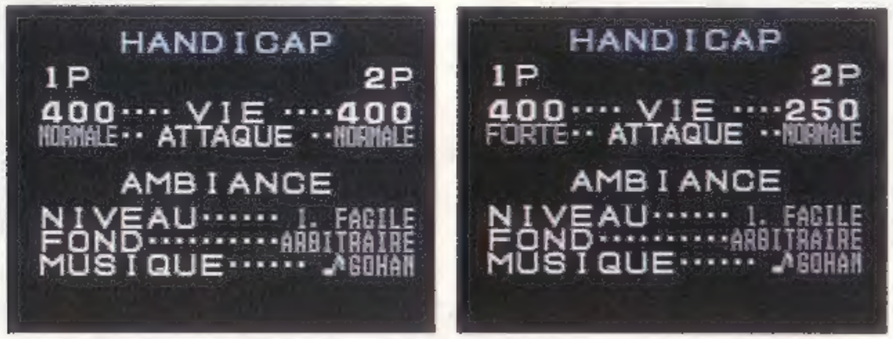
Après avoir opté pour le mode combat, choisis le personnage qui va combattre pour toi. Sélectionne avec la croix de la commande I le personnage 1P, puis valide avec le bouton A.

Puis choisis ton adversaire. Dans le cas d'un combat contre l'ordinateur, celui-ci est choisi au hasard.

Dans le cas d'un combat à 2 joueurs (2P) utiliser la commande II.

DEFINIR LES HANDICAPS ET LES CONDITIONS DE COMBAT

Quand l'écran de définition des scènes de combat s'affiche, sélectionner les titres avec la croix directionnelle ▲▼.



HANDICAPS:

VIE .....Le nombre de vies peut être modifié. Tu en augmente le nombre en appuyant sur ► de la croix, et tu en abaisse le nombre avec ◄ (De 400 à 10).

FORCE D'ATTAQUE .....La Force d'attaque peut passer de "normale" à "elevee". Modifier avec la croix ◄►.

PARAMETRES:

NIVEAU DE JEU .....Le degré de difficulté varie de 1 à 4. Modifier avec la croix ◄►.

SCENE .....Il est possible de déterminer le lieu du match. Se modifie avec la croix ◄►.

MUSIQUE .....Tu peux également choisir la musique que tu souhaites pendant le jeu.Modifier avec la croix.

Appuies sur A pour commencer la bataille.

Une fois passé les écrans de démonstration, le jeu commence.

MODE LEGENDE

Dans ce mode, c'est un jeu d'action plein de suspens qui dépend entièrement de tes choix. Selon le personnage choisi, l'histoire varie et progresse entrecoupée de batailles cruelles. Basée sur l'histoire de Dragon Ball, englobant les ¨Jeux de Cell et la Légende des pirates de l'Espace, elle se compose de 4 parties pour ton plus grand bonheur.

Sélectionnner avec la croix directionnelle ▲▼ le mode légende et appuyer surA pour commencer le jeu. Un message s'affiche.

Appuyer sur le bouton A pour passer à l'écran de selection des personnages.Choisis ton personnage avec la croix et valide avec A.

Passer ensuitc à l'écran de selection de niveau de jeu (Degré de difficulté). Avec la croix choisis un niveau de 1 à 4 et vali de avec le bouton A.

L'histoire varie en fonction des techniques choisies ou des victoires.

Cependant que tu perdes ou que tu gagnes, l'histoire progresse. Si tu ne perds pas,tu pourrais voir apparaître des personnages inédits. Mais si tu veux voir la véritable fin....

*Les fonctions de bataille sont les mêmes que celles du mode combat.

TERMINE LE JEU AVEC LES 4 PERSONNAGES. TU POURRAIS AVOIR UNE BONNE SURPRISE!!!

OPTION BATAILLE

Pour faire une pause, appuyer sur START. En appuyant ensuite sur SELECT, tu fais apparaître l'écran d'option de bataille (en réappuyant à nouveau, tu reviens à l'endroit d'origine).

Choisis un titre avec la croix ▲▼. Avec la croix ◄►, l'affichage varie.

COMMANDES .....Normale: fonction normale des commandes
Auto
S Auto (Semi auto): Cette fonction te permet en appuyant uniquement sur le bouton A d'obtenir la prise adaptée a la situation.
*Permet l'enregistrement des commandes privilégiées du joueur.

DIRECTION .....Permet de définir le sens des coups spéciaux. Que tu sélectionnes la gauche ou la droite, tu peux utiliser la même commande indépendamment de la position de l'ennemi. (Les projections changent aussi).

COMMANDE AIDE .....Fait apparaître l'écran d'aide qui te permet de visualiser les commandes de chaque personnage. Choisis les personnages avec la croix ◄►

ENREGISTREMENT DES DIRECTIONS DES COMMANDES

- NOM DU PERSONNAGE/Choisir un personnage avec la croix ◄►
- COMMANDE/Les commandes des prises se mettent en gras.
- LISTE DES PRISES/Sélectionner avec la croix ▲▼, et la commande de la prise s'affiche en haut.

Chiffre blanc: Prises Spéciales - Chiffre bleu: Super Prises
Chiffre rouge: Méga prises.

INFORMATION .....Sélectionne la prise et en appuyant sur A, tu peux t'exercer.
*Appuyer sur START pour démarrer.
Tant que tu n'as pas effectué la prise correctement, le personnage reste immobile.

MODE SON .....Possibilité d'avoir un son stéréo ou mono.

RADAR .....Choisir OUI ou NON pour avoir le radar dans partie supérieure de l'écran.

ECRAN DUAL

Revoici l'écran dual. C'est un système inédit qui permet de réunir sur un même écran partagé en 2 des personnages placés dans des lieux très distants (la distance maximale étant de 6 écrans latéraux x 2 écrans verticaux).

VIE (NIVEAU) Tu as perdu quand le niveau atteint 0

FORCE/Force nécessaire pour faire une prise

RADAR/Position actuelle du personnage.

2P
ORD

Ton personnage

Personnage ennemi

Super prise.

AVANTAGES DE L'ECRAN DUAL

- Visualisation de la force (POWER) rendue possible même en cas d'éloignement.
- Quand l'adversaire se rapproche et que par une avance rapide, il tente de réduire la distance, casse son rythme.
- La ligne de partage se déroule de haut en bas, de gauche à droite et peut également faire un tour complet. Cette mobilité permet d'atteindre des effets garantis.
- Quand tu es attaqué tu peux te mettre en garde, disparaître, ou rispoter.
- De même combats sur ton terrain de prédilection air ou terre.

LE BOUQUET FINAL

Pour utiliser les prises (méga prises), il faut de l'énergie. Les balles de feu n'en consomment pas.

■ PRISES SANS LIMITE DE PORTEE

Les méga prise n'ont pas de limite de portée. Toutefois plus la distance est grande, mieux elles permettent de se protéger de l'ennemi.

■ PRISES EFFECTUES AVEC DEFICIENCE D'ENERGIE

Il est possible d'infliger des prises consommatrice d'énergie même sans énergie.Toutefois l'énergie consommée pour infliger la prise ne permet pas de combattre tant que tu n'as pas restauré ton énergie. Attention à ne pas être démuni dans les attaques ou dans ta défense.

Prise Kamehameha avec énergie déficiente

Personnage chancelant. Avec la croix et une pression continuelle sur les bouton rends-lui vite la vie.

FAIRE ECHEC AUX PRISES ENNEMIES

Les méga prises ont un très fort pouvoir destructeur. Si tu peux les éviter, cela constitue un très bon moyen de défense.

ESQUIVER

La partie se joue au moment où ton personnage abaisse les hanche. Valide sans perdre de temps.

■ **GARDE:** ◁✚ + Ⓐ Dommage 50%

■ **CHIQUENAUDE:** ✚ + Ⓐ Dommage 25%. En cas d'échec, dommage de 100%

■ **DISPARITION:** ✚▷ ◁✚✚▷ + Ⓐ Dommage 0 mais consomme de l'énergie

■ **RIPOSTE:** ✚✚▷ + Ⓐ

*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite

- En cas d'échange de coup spéciaux, appuyer au préalable 50 fois, pendant 8 secondes. Plus tu appuies et plus tes chances de l'emporter sont grandes.
- Quand tu as perdu, il ne te reste plus qu'à te mettre en garde.
- La validation du mode garde est fonction de la distance. Plus on est près, et plus la validation est rapide.

ABREGE DES FONCTIONS

SANGOHAN

NOM DES PRISES	FONCTIONS
VOLEE BALLE	↺+A
POURSUI VANT	↻+A
G PRESSION	▷◁++▷+A
CHOC VAGUE	△++▽+A
MASENCO	↻+A
KAMEHAMEHA	↺++▷+A
MULTI POINGS	▷◁++▷+Y
LEVITATION KICK	(En saut) ▷+▽+B

*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite

● Une suite de prises trop rapides fatigue le personnage

VEGETA

NOM DES PRISES	FONCTIONS
VOLEE BALLE	↺+A
COUP DE GRISOU	△++▽+A
DISQUE	↻+A
ECLAIR DEMON	↺+A
RAYON VEGETA	↺++▷+A
SUPER KICK	△++▽+B
SUPER ATTAQUE	▷◁++▷+Y
COUDE SAIEN	↻+Y

*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite

● Une suite de prises trop rapides fatigue le personnage

TRUNKS SUPERSAIEN

NOM DES PRISES	FONCTIONS
POURSUIVANT	✚ + A
TRIBALLES	✚ + A
ENERGIE LAME	✚ + A
RAYON TRUNKS	✚ + A
RAYON FINAL	✚✚ + A
TRUNKS KICK	✚ + B
ATTAQUE ACCELERE	✚ + Y
TRUNKS PRESSION	✚✚ + Y

*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite

● Une suite de prises trop rapides fatigue le personnage

ASTUCE 1

Les méga prises utilisées quand la distance avec l'adversaire est proche se comportent comme des prises normales, et l'adversaire ne peut faire qu'une garde normale. La puissance est celle d'une méga prise. Mais comme l'ennemi peut l'éviter très facilement par un saut ou autre chose, réfléchis bien avant d'utiliser ces prises.

PICCOLO

NOM DES PRISES	FONCTIONS
POURSUIVANT	✚ + A
RAYON MIRACLE	✚✚ + A
WATTS MIRACLE	✚ + A
MAKANKO	✚ + A
GEKI	✚✚ + A
SONIC KICK	✚✚✚ + B
LEVITATION KICK	✚✚ + B
BRAS MIRACLE	✚✚ + Y

*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite

● Une suite de prises trop rapides fatigue le personnage

CELL

NOM DES PRISES	FONCTIONS
VOLEE BALLE	↻ + A
TAIYOKEN	↑↑ + A
RAYON MIRACLE	←↔→ + A
KAMEHAMEHA	↓↻ + A
MEGAHAMEHA	↻↔→ + A
CHOC VAGUE	→←↔→ + B
CELL KICK	↓↻ + Y
ATTAQUE ACCELERE	↓↻ + B

*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite

● Une suite de prises trop rapides fatigue le personnage

ASTUCE 2

Quand tu es projeté, appuies immediatement 2 fois sur le bouton L ou le bouton R.
Si ton adversaire est sur la droite

2 x bouton R/Riposte.
2 x bouton L/Reception

*Mais, si tu appuies avant d'être balance, c'est sans effet.

KUJILA

NOM DES PRISES	FONCTIONS
POURSUIVANT	↓↻ + A
RAYON MIRACLE	←↔→ + A
ENERGIE LAME	↻ + A
METEORE	↓↻ + A
MEGALAXIE	↻↔→ + A
KUJILA KICK	↑↑ + B
SUPER ATTAQUE	→←↔→ + B
PIRATE KICK	↓↻ + Y

*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite

● Une suite de prises trop rapides fatigue le personnage

AKI

NOM DES PRISES	FONCTIONS
TRIBALLES	✚ + Ⓐ
RAYON MIRACLE	◁✚✚▷ + Ⓐ
ENERGIE LAME	✚ + Ⓐ
FULGURATION	✚ + Ⓐ
SHOOT BLASTER	✚✚▷ + Ⓐ
COUDE PIRATE	✚▷ ◁✚✚▷ + Ⓑ
LEVITATION ATTAQUE	✚ + Ⓑ
SUPER ATTAQUE	✚ + Ⓨ

*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite

● Une suite de prises trop rapides fatigue le personnage

ASTUCE 3

Quand tu es projeté très loin, et si l'adversaire est à droite

BOUTON R x 2/Réception

Selon le coup, il est possible de te réceptionner sans recevoir de dommages additionnels.

※Mais la riposte n'est pas possible

PETITS CELLS

NOM DES PRISES	FONCTIONS
VOLEE BALLE	✚ + Ⓐ
RAYON MIRACLE	◁✚✚▷ + Ⓐ
DISQUE	✚ + Ⓐ
MAKANKO	✚ + Ⓐ
KAMEHAMEHA	✚✚▷ + Ⓐ
CELL ATTAQUE	✚✚ + Ⓑ
LEVITATION KICK	✚▷ ◁✚✚▷ + Ⓑ
KICK DOUBLE	◁✚✚▷ + Ⓑ

*Toutes les fonctions des boutons sont prévues pour un adversaire à droite

● Une suite de prises trop rapides fatigue le personnage